Commodoriani

NUMERO 09

SETTEMBRE-OTTOBRE 2023

IL RITORNO DI GRISÙ

Recensione	Barbarian [C64]
Recensione	Kick Off [Amiga]
Recensione	Dune [Amiga]
New Games	Roguecraft [Amiga]
Speciale	Commodore Plus4, C16 e C116

PUBBLICITA'

Computer PET2001

IL PRIMO POTENTE COMPUTER PERSONALE

HARDEN S.p.A. DIVISIONE ELETTRONICA

26048 SOSPIRO (Cremona) Italia Tel.(0372) 63136 ric. aut. - Telex. 320588

Da BIT N.1 Dicembre 1978
www.retroedicola.it

V 1.0

EDITORIALE

Carissimi Commodoriani eccoci qui con un numero "nove" ricco di articoli su giochi vecchi e nuovi che spero potranno intrattenervi piacevolmente.
Se infatti per la serie dei "classici" troviamo titoli di peso come Barbarian, Kick Off e Dune, per quanto riguarda le novità vi offriamo un'anteprima sui due nuovi giochi Commodore ispirati al buon vecchio draghetto Grisù (ce lo ricordiamo tutti, vero?), oltre a dare anche un'occhiata alla demo di Roguecraft, nuovo gioco in sviluppo per Amiga da parte della Badger Punch Games.
Infine potete trovare un piccolo ricordo della serie di computer 264, ideati da Tramiel con uno scopo ben preciso in testa, ma lanciata dopo la sua uscita da Commodore, dettaglio che non giovò per nulla a questi computer.
Come sempre non mi resta che augurarvi una buona lettura, ricordandovi di segnalare a tutti i vostri amici Commodoriani questa rivista che, con il prossimo numero, andrà in doppia cifra… un traguardo non così scontato alla sua uscita, ma che ha bisogno di voi per poter continuare il suo percorso!

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

NOTE
Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

Ciao Grisù, e grazie per aver accettato questa intervista!

La prima domanda è d'obbligo: come sei arrivato nel mondo dei videogiochi?

E' un esperienza tutta nuova per me, fortemente voluta da MondoTV e Commodore che si sono incontrati e hanno ragionato su quanto sarebbe stato bello permettere ai bambini di interagire con le mie avventure anziché semplicemente guardarle!

Commodore ha sviluppato tante idee carine che mi sono piaciute praticamente subito.

E tu sei un videogiocatore? E se sì, che videogiochi ti piacciono?

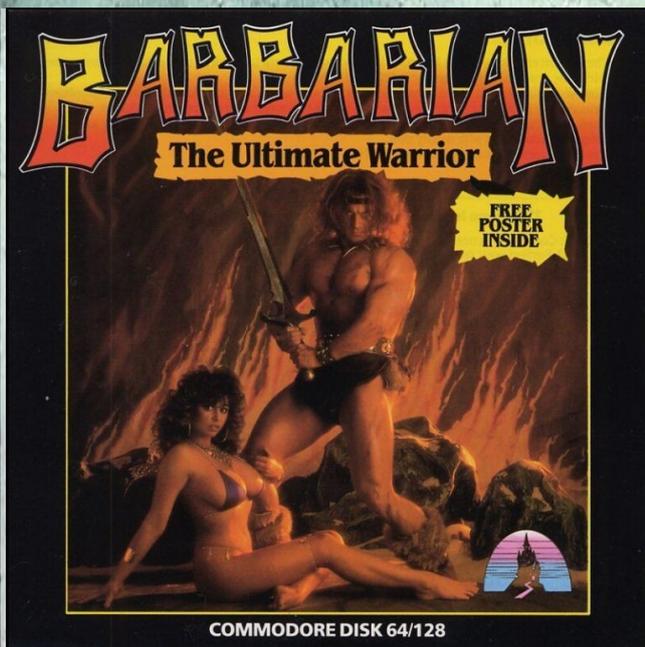
Assolutamente sì, anche se il mio lavoro di apprendista pompiere mi lascia poco tempo libero da dedicare a questo hobby.

Appena posso però mi diverto molto con titoli sia vecchi che nuovi, l'importante per me è che siano immediati e semplici da imparare, ma che allo stesso tempo riescano ad offrire sfida e divertimento. Poi, è chiaro, se il gioco ti permette anche di spegnere incendi, diventa subito uno dei miei preferiti!

E il tuo che tipo di gioco sarà?
Beh, iniziamo con il dire che saranno ben due giochi ad essere pubblicati: il primo per divertirsi su tablet e avrà minigiochi veloci e colorati; il secondo è stato pensato per chi invece vuole entrare davvero nel mondo 3D del mio cartone e vuole aiutarmi a completare le mie avventure insieme ai miei amici.

Chi si sta occupando della realizzazione dei due titoli?
Un gruppo di ragazzi entusiasti tutti italiani e tutti negli uffici di Commodore. Sono simpatici e bravissimi a realizzare la grafica: guardate nelle foto come promette bene!

Ci puoi svelare quando è previsto il suo arrivo nei negozi?
L'anno prossimo ci giocheremo tutti e non vedo l'ora che accada, perché vi posso assicurare che quelli che sto vedendo sui computer della Commodore sono due titoli che sono certo vi piaceranno tantissimo, anche se ancora in sviluppo.

Vuoi fare un saluto ai lettori di Commodoriani?
Certamente! ricordate sempre di fare le cose con entusiasmo e di scoprire il vostro sogno da perseguire! Presto giocheremo insieme!

SCHEDA
Pubblicato da
Palace Software Ltd.
Sviluppato da
Palace Software Ltd.
Anno di pubblicazione
1987
Piattaforma
C64

Quando il designer Steve Brown (già autore di Cauldron e Cauldron 2) ricevette carta bianca da Palace Software per il suo nuovo gioco, si prefisse lo scopo di realizzare un picchiaduro "il più possibile brutale e realistico". Influenzato dai racconti fantasy di Conan e dall'omonimo film, capì che quello che voleva era un duello di spade all'ultimo sangue.
Per infondere a tutto un realismo fino ad allora sconosciuto, si fece riprendere da una videocamera mentre, con una spada di legno, eseguiva i colpi che gli sarebbe piaciuto inserire nel gioco.
Successivamente le animazioni sarebbero state estrapolate ricalcando (letteralmente) i frame del filmato su un foglio a quadretti appoggiato allo schermo del televisore (altro che Photoshop!!!).
Leggenda vuole che durante queste riprese, il buon Steve quasi si cavò un occhio con la sua spadina di balsa eseguendo la mossa detta "Web of Death" (dell'utilità di questo colpo ne parleremo tra poco).

Altra cosa che il designer volle nel suo gioco fu che i protagonisti del combattimento fossero grandi e ben visibili: impostò così tutto il suo lavoro sulla realizzazione di figure molto più dettagliate rispetto agli standard dell'epoca.
In questo fu assecondato da un piccolo team di sviluppo nel quale spiccava un certo Stanley Schembri, programmatore che regalerà tantissime gioie ai possessori di C64 (e che purtroppo ha lasciato questo mondo troppo presto,

Drax e la principessa rapita (che non sembra poi così a disagio in quel ruolo) osservano lo scontro mortale tra barbari.

La qualità dei fondali era decisamente molto buona, peccato non fossero così tanti.

Non avete mai guardato tanto il retro di una confezione come quella di Barbarian... ammettetelo!

nel 2009 a soli 44 anni).
Quello che ne uscì fu un gioco divertente, graficamente appagante e permeato di violenza, ma anche di una certa macabra ironia.
La storia vi vedeva impegnati a combattere otto barbari caratterizzati da una abilità crescente. Una volta uccisi questi tirapiedi, giungeva il momento di confrontarvi con il potente stregone Drax, sconfitto il quale la principessa Mariana, da lui rapita, sarebbe stata salvata (cosa non si fa per una bella donzella).
Chiunque abbia giocato a Barbarian non può dimenticare il colpo che citavamo poco fa, il "Web of Death" - proprio quello che costò quasi un occhio a Steve Brown - e che poteva staccare di netto la testa dell'avversario, facendovi vincere l'incontro immediatamente (ma potevate anche subirlo e in quel caso sarebbe stata la vostra testa a rotolare per terra).
E chi si ricorda questa mossa non può non avere in mente anche il goblin che entrava a prendere a calci il cranio mozzato, trascinando poi via il corpo dello sconfitto.

Una volta finito il gioco, Steve Brown espresse alla Palace Software delle perplessità sul fatto di utilizzare un disegno come copertina della confezione: riteneva infatti che mediamente fossero di scarsa qualità e non si addicessero allo stile del titolo che aveva programmato. Palace fu d'accordo con lui e decise di effettuare uno shooting fotografico coinvolgendo due modelli: Michael Van Wijk e Maria Whittaker.
Maria, in particolare, era diventata famosa comparendo con pochissimi vestiti sul

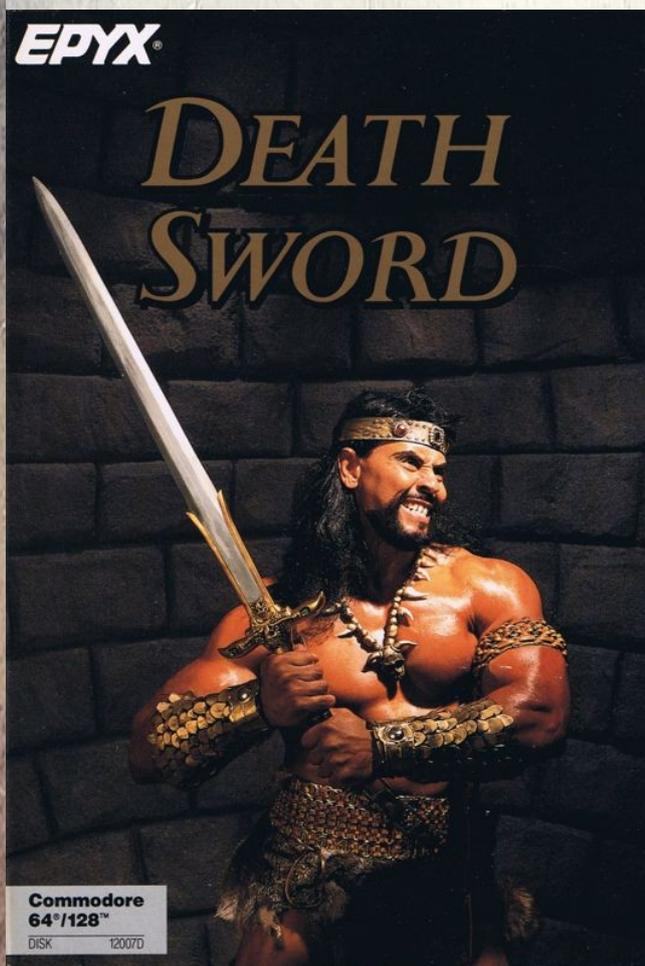
Perderete la testa per questo gioco? Assolutamente sì!

Il gameplay prevedeva anche sonore e scenografiche parate.

Il goblin si prepara ad un calcio di punizione con la testa del nostro avversario!

tabloid inglese The Sun e possiamo affermare che anche sulla copertina del gioco venne mantenuta questa sua allergia ai vestiti.

Ma proprio questo dettagli fece scoppiare un caso nella puritana Inghilterra: la cover del videogioco, allora percepito come intrattenimento per bambini, fu pubblicamente accusata di essere oscena, quasi pornografica. Ovviamente questa polemica diede al gioco una notorietà altissima e spinse le vendite alle stelle, tanto che lo resero il gioco più venduto nella storia di Palace Software.

A pensarci bene è ironico che le maggiori questioni morali vennero poste sulle nudità della Whittaker piuttosto che sulla violenza di un programma nel quale si mozzavano teste a destra e a sinistra (sì, ci furono anche quel genere di critiche, per la verità, ma molto più limitate).

Come d’uso in quegli anni il titolo venne convertito sui maggiori formati di allora, giungendo quello stesso anno su ZX Spectrum, Amstrad CPC e Atari ST, mentre l’anno successivo anche per Amiga, Apple II, Ms-Dos e BBC Micro.

Queste versioni mantennero invariata la giocabilità e l’aspetto del gioco, lasciando agli utenti di tutte le piattaforme la possibilità di godere del titolo in maniera molto simile tra le varie piattaforme.

Cosa molto apprezzata visto che ancora oggi la qualità del titolo è altissima e dimostra la bontà del suo gameplay.

Certo, giocarlo in singolo può risultare un tantino ripetitivo visto che l’aspetto degli avversari è sempre identico a sé stesso (eccetto lo scontro finale con Drax in persona), ma se avete un amico o un familiare da sfidare il titolo si presta a

Nella “bacchettona” America, Epyx preferì evitare polemiche fin sa subito, così le uniche tette che comparvero sulla scatola oltre oceano furono solo quelle di un barbaro culturista pieno di anabolizzanti e steroidi che potete ammirare qui a lato.

La qualità è quella che è... ma la foto ha notevole valore "storico": questo è tutto il team che ha realizzato Barbarian!
Al centro potete notare Steve Brown con la sua spada di legno. Invece il compianto Stan Schembri è quello in basso a sinistra.

lunghe sessioni di “amichevoli spadate” anche nel 2023.

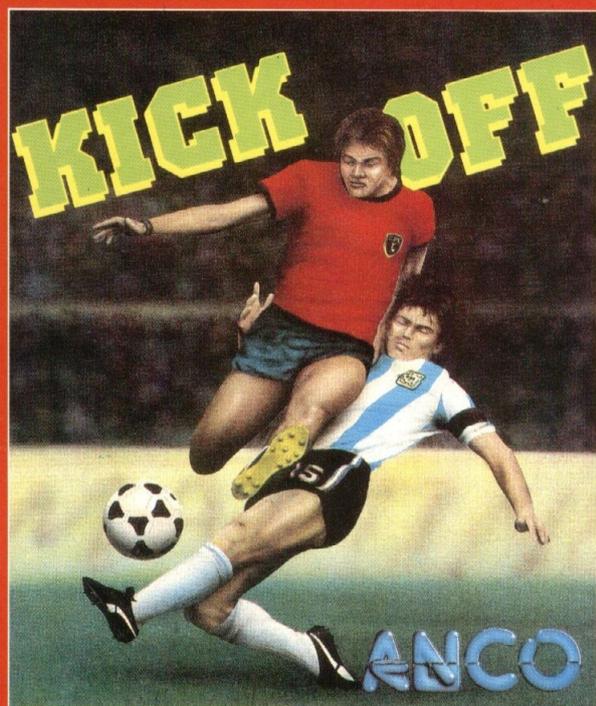
E ora, per concludere, alcune curiosità su Barbarian:
- il sottotitolo del gioco "The Ultimate Warrior" venne aggiunto perché Palace venne a sapere che anche Psygnosis stava programmando un gioco con il medesimo titolo e non volle creare confusione tra i sue prodotti.
- In Usa il gioco venne pubblicato l'anno successivo con il titolo "Death Sword"
- se provate a non muovere il vostro barbaro per alcuni secondi, questo si girerà verso di voi lamentandosi del fatto che non state facendo nulla.
- Solo nella versione Atari ST i barbari da affrontare prima di sfidare Drax erano dieci e non otto.
- Il successo del titolo, come prevedibile, convinse Brown e la Palace a mettere in cantiere immediatamente un seguito del quale, come penso immaginiate, parleremo con calma nel prossimo numero. ■

Massimiliano Conte

La versione Amiga, più dettagliata di quelle a 8 bit, godeva di suoni e voci digitalizzati. Ovviamente tutto sembrava più bello ma, in fondo, rispetto al C64 le differenze non erano abissali... forse perché il gioco era nato proprio sull'8 bit prima di essere convertito su tutte le altre macchine.

334 VOTI

Gli utenti del sito Lemon64 premiano Barbarian - The Ultimate Warrior -, ma senza strapparsi i proverbiali capelli.
L’assenza di una modalità single player convincete ha reso più freddo il ricordo (e quindi la valutazione) di questo gioco nella memoria dei Commodoriani dell’epoca. Per contro, chi invece ha avuto fratelli e amici da sfidare a colpi di spada ha certamente chiuso un occhio sui pochi difetti del gioco.
Alla fine credo che queste due percezioni si compensino e che questo 8.3 sia tutto sommato un voto giusto.
Magari qualche decimale in più come riconoscimento per le animazioni e per la grafica non scandalizzerebbe nessuno visto che risultarono delle eccellenze nel panorama ludico dell’8 bit Commodore nel 1987, quando il gioco arrivò nei negozi. E premettetemi di aggiungere che Barbarian con le sue veloci ed intense sessioni di gioco, è invecchiato dannatamente bene.
Un dettaglio importante e per nulla scontato.

SCHEDA
Pubblicato da
Anco Software Ltd.
Sviluppato da
Anco Software Ltd.
Anno di pubblicazione
1989
Piattaforma
AMIGA

Alla fine degli anni 80 i giochi di calcio uscivano numerosi sui computer e console 8/16 bit. Qualsiasi software house insieme ad un numero esagerato di programmatori si lanciavano nel tentativo di sedurre lo sterminato pubblico di giocatori interessati a riportare sul proprio computer l'agonismo di una partita di pallone.

Le interpretazioni del gioco furono molte, sia su C64 che su Amiga, ma purtroppo pochissime si dimostrarono veri capolavori.
Con Kick Off possiamo affermare che Anco pescò il classico jolly dal mazzo.
Grazie infatti alle intuizioni di Dino Dini, programmatore inglese dalle chiare origini italiane, la software house si trovò tra le mani un gioco totalmente rivoluzionario.
Partendo dal concetto di "controllo della palla" NON incollata al piede, Dini programmò qualcosa che si allontanava totalmente dalla logica dei titoli dell'epoca, nei quali spesso l'immediatezza e la semplicità nel portare palla ed eseguire dribbling ubriacanti erano il perno del gameplay.

Le azioni in area erano concitate e il comportamento del portiere molto credibile. L'estremo difensore si esibiva anche in provvidenziali uscite che in molti casi si rivelavano fondamentali per sbrogliare la matassa.

Con Kick Off tutto questo scompariva: la palla scivolava e sfuggiva come una saponetta dagli scarpini dei calciatori. Già solo riuscire a farle cambiare direzione o imbroccare un tiro nello specchio della porta risultavano dei grandi traguardi.
Ma questa difficoltà invece di far odiare il titolo e farlo finire in un angolo della cameretta, creava una strana dipendenza perché regalava al giocatore la sensazione di "progredire" a piccoli

I rigori, battuti con quella maledetta freccetta che oscillava a destra e sinistra, erano un mix di riflessi ed imprecazioni variopinte.

Le squadre entrano ordinatamente in campo, ma presto sul rettangolo di gioco si darà spazio ad un disordine agonistico senza pari!

passi nella giusta direzione.
Nel giro di poco tempo Kick Off divenne così uno dei titoli sul calcio più amati dagli amighisti.

Certo, a ben vedere questo primo capitolo, sembrava una demo piuttosto che un gioco completo, in quanto non aveva particolari opzioni che gli conferissero profondità: si potevano organizzare amichevoli, tornei (rigorosamente sottoforma di lega) e sfide ai rigori (oltre ad una sezione di pratica utile per prendere confidenza con i comandi).
Stop. Fine.
Nessun editing di nomi o maglie, non c'era vento o campo pesante. Coppe e tornei “customizzabili”.
Il fulcro nel gioco era solo la partita e nulla di più.
Ed essendo proprio il calcio giocato il punto di forza di Kick Off, in quella sezione si notava invece una cura molto più evidente: varie tattiche selezionabili, infortuni, cartellini gialli, espulsioni e, piccola chicca, vari arbitri con diversi parametri di valutazione (dal "puoi fare quello che vuoi e non fischierò mai" al "prova solo a toccarlo e ti sbatto fuori").

Per aggiungere orpelli ed opzioni al resto del programma ci sarebbe stato tempo negli eventuali seguiti e - bisogna dirlo - questa politica non era così strana in quegli anni: un nuovo gioco necessitava di una rapida pubblicazione e questo comportava spesso tagli nel design. Qualora avesse ottenuto un buon successo allora ci si metteva sotto con un "numero due" che, il più delle volte, esprimeva il vero potenziale del gioco integrando opzioni ed idee accantonate nel primo capitolo.

Le opzioni del primo capitolo… non moltissime in effetti.
E anche se ciò che contava di più alla fine era il gioco vero e proprio, non posso nascondere che alcune mancanze (come l’assenza di un torneo in stile “mondiale”fossero fastidiose

Ecco lo scempio su C64: scorrimento orizzontale e giocabilità distantissima dalla controparte per 16 bit. In assoluto non è il peggiore calcio per l'8 bit Commodore, ma il confronto con la versione per il computer "maggiore" lo penalizzò non poco.

Ovviamente Kick Off fu una vera bomba, sia per la critica che per il pubblico. La Anco, con le tasche piene di quattrini, dopo aver baciato in bocca il buon Dino Dini per cinque minuti buoni, prese la frusta e lo rimandò nelle miniere dei programmatori a buttar fuori nuovo codice che avesse il nome "Kick Off": in quello stesso 1989 venne così pubblicato il data disk "Extra Time" (un add-on che aggiungeva l'effetto vento, varie tipologie di terreno, nuove tattiche e nuovi arbitri) e, nel 1990, sia Franco Baresi World Cup Kick Off (versione apposita dedicata ai mondiali di calcio in Italia) sia il mitico Player Manager che, come si intuisce dal nome, si focalizzava su una parte manageriale non presente nel titolo originale.

Piccola nota per la localizzazione in Italiano che aggiunse un tocco tutto particolare alla nostra fruizione del gioco e che rimase nella storia tanto quanto la sua giocabilità: quale amante di Kick Off non ricorda infatti "calcio d'angalo" o "artellino gaillo"?

Sono frasi entrate talmente nella testa dei Commodoriani che spesso vengono associate anche al successivo Kick Off 2... titolo nel quale questi errori non c'erano!

Ovviamente quanto detto fino a qui vale per la versione 16 bit, ma non consideratelo assolutamente su C64 dove il verso del campo venne inspiegabilmente reso orizzontale e il gioco risultò convertito davvero moooooolto male.

Kick Off era un titolo perfetto per l'Amiga e lì avrebbe dovuto rimanere.

Per concludere, dobbiamo riconoscere che Kick Off su Amiga non fu solo un gioco che piacque e appassionò i videogiocatori (quanti tornei ci abbiamo organizzato sopra?), ma aprì soprattutto le porte ad un nuovo modo di intendere il calcio digitale e, già solo per questo, deve senza esitazioni essere considerato una pietra miliare nella storia dei videogame e del nostro amato Amiga. ■

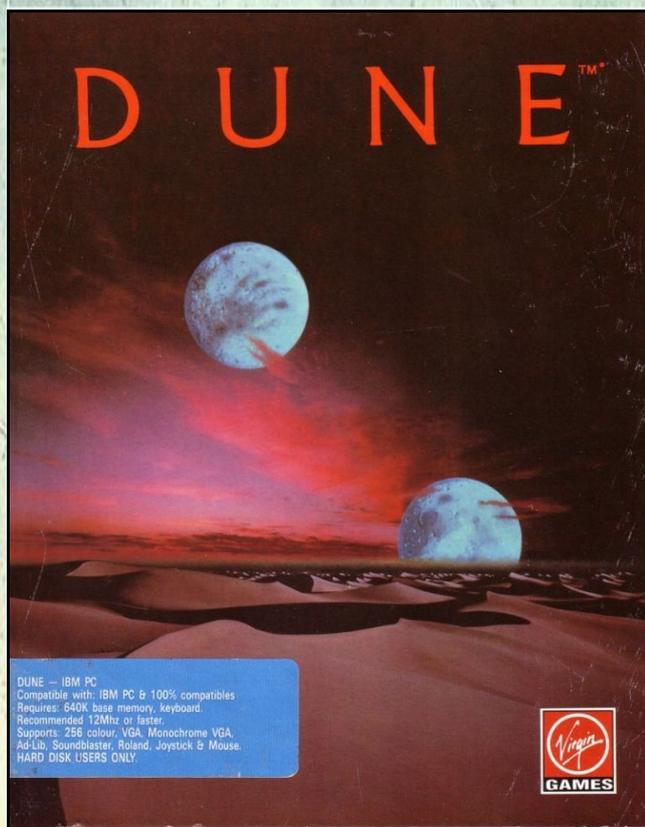
Massimiliano Conte

119 VOTI

Il voto che vedete qui sopra è il punto di incontro tra l'ottimo gameplay regalato da Dino Dini alla sezione giocata e la colpevole mancanza di opzioni selezionabili nel menù (le assenze di un torneo ad eliminazione diretta e di un editor per le maglie ancora oggi gridano vendetta).

Per quanto mi riguarda si potrebbe perfino togliere qualcosa e arrivare ad un otto pieno, che non è certo un brutto voto, ma che mi sembra più in linea con un prodotto che venne lanciato da Anco davvero con il minimo necessario al suo interno per poter essere considerato un titolo "vendibile".

Il rivoluzionario gameplay e il conseguente successo hanno fatto il resto e hanno dato a Dino Dini, come spiegavo nella recensione, la possibilità di inserire nel secondo capitolo tutte le caratteristiche colpevolmente assenti in questo Kick Off.

Certo chi odia la palla a "saponetta" inventata con questo titolo probabilmente penserà che KO meriti "uno", ma ignorare l'impatto che ebbe sui videogiocatori dell'epoca (e su una certa Sensible Software) nell'assegnargli il voto sarebbe davvero criminale!

SCHEDA
Pubblicato da
Virgin Games
Sviluppato da
Cryo
Anno di pubblicazione
1992
Piattaforma
AMIGA

Oggi andiamo sul pianeta Dune e non importa se avete letto il libro del 1963, non importa se avete visto il film del 1984 o del 2021, perché questo gioco riusciva a raccontare la propria storia tenendo incollato davanti allo schermo anche chi era totalmente digiuno di questa saga fantascientifica… e già questo era un grande punto a suo favore.
Ma Dune faceva molto di più, perché nel suo gameplay erano contenuti ben quattro generi di gioco diversi: avventura, gestionale, strategico e film interattivo.
Un mix che però non risultava indigesto e, anzi, riusciva a stregare qualsiasi giocatore decidesse di dedicargli qualche ora del proprio tempo libero.
Certo, nessuno dei generi citati era portato all'estremo, nessuno approfondito in maniera maniacale, ma tutti assieme costituivano una miscela unica.
La storia, come prevedibile, ricalcava il testo originale del libro (con qualche variante) e vi vedeva a capo della nobile famiglia degli Atreides, incaricata dall'Imperatore Shaddam IV di estrarre una preziosa sostanza, la spezia, dal pianeta che dà il titolo al gioco: Dune. Non eravate però l'unica nobile famiglia presente su quel pianeta desertico. Dovevate infatti spartirvi il territorio con gli infidi e bellicosi Harkonnen che presto si rivelavano più risoluti a cancellare la vostra casata dalla faccia del pianeta piuttosto che

La versione Amiga, più dettagliata di quelle a 8 bit, godeva di suoni e voci digitalizzati. Ovviamente tutto sembrava più bello ma, in fondo, rispetto al C64 le differenze non erano abissali… forse perché il gioco era nato proprio sull'8 bit prima di essere convertito su tutte le altre macchine.

Il volto di Paul Atreides è quello dell'attore Kyle Merritt MacLachlan, che lo ha interpretato nel film di Lynch. Non tutti i personaggi però hanno mantenuto l'aspetto della controparte in carne e ossa!

In primo piano l'ornitoptero, il mezzo volante con cui vi sposterete per gran parte del gioco.

raccogliere spezia.
Il vostro scopo, nei panni del giovane duca Paul Atreides, almeno inizialmente era quello di scoprire alcuni segreti del pianeta, dialogando con i personaggi presenti nel vostro palazzo ed incominciando a dialogare con i Fremen, un popolo locale che viveva nelle grotte del deserto.
Man mano che la trama proseguiva, facevate la conoscenza di altri personaggi, scoprivate nuovi luoghi di interesse, ottenevate la fiducia di varie tribù Fremen ed organizzavate un esercito capace di contrastare gli Harkonnen, il tutto mentre dovevate tenere comunque sottocchio la produzione della spezia, necessaria per accontentare l'imperatore Shaddam IV.

Questa mappa che vi permetteva di volare tra i vari luoghi già scoperti.

La capacità di centellinare novità nel corso della trama, aprire piccole nuove caratteristiche al gameplay (come ad esempio i poteri che mano mano il protagonista acquisiva sotto l'influsso della spezia) e offrire sempre nuove sfide, teneva il giocatore incollato allo schermo per ore.
Ed in effetti questo titolo, nato in Francia per mano della Cryo Interactive, era una mosca bianca nel panorama ludico: un tipo di gioco che non era facile paragonare a titoli venuti prima e che non sarebbe stato neppure accostabile a quelli venuti dopo.

La versione in dischetti per Amiga e MS-DOS, uscita nel 1992, venne molto apprezzata da critica e pubblico per la sua leggerezza e giocabilità, pur sottolineando che, in fin dei conti, il gioco era piuttosto facile.
Sfruttando il supporto CD-Rom, il titolò fu poi ripubblicato l'anno seguente su Ms-Dos, con l'aggiunta di dialoghi parlati e inserti video tratti dal film di David Lynch.
Ne venne anche elaborata una versione per SegaCD che, ad oggi, risulta universalmente riconosciuta come uno dei dieci migliori giochi usciti per quella piattaforma.
Purtroppo nessuna ver-

Tutti sul balcone ad ammirare il paesaggio e ad attendere di parlare con noi (il gioco era tutto sottotitolato in italiano).

sione AGA o CD32 vide mai la luce, un peccato visto che il titolo avrebbe giovato molto dei 256 colori a schermo.

Ma veniamo alla curiosità più incredibile riguardo al gioco: in realtà Dune venne cancellato e non sarebbe mai dovuto uscire!
Infatti gli americani della Virgin Games USA non erano soddisfatti dai risultati delle prime demo del titolo in quanto giudicato troppo "*francese*" e qualunque cosa volesse dire era davvero strana visto che stava venendo programmato da dei francesi, non trovate?
Fu proprio per questo che Virgin USA incaricò Westwood Studios di realizzare un nuovo titolo strategico che, a quel punto, avrebbe dovuto essere l'unico gioco ufficiale di Dune.
In realtà alla Cryo proseguirono lo sviluppo del gioco di nascosto con la complicità di alcuni dirigenti della Virgin europea che finanziarono il progetto di nascosto dalla casa madre americana. Alla fine il segreto fu svelato, ma quando il gioco venne riproposto in un più avanzato stadio di sviluppo a Martin Alper, presidente di Virgin Games USA, egli ne fu entusiasta e dette l'ok per portare a termine la sua realizzazione, lasciando però in produzione anche il gioco nel frattempo cominciato da Westwood Studios.
Alla fine il gioco della francese Cryo uscì per primo, e l'altro titolo, che oggi ricordiamo come un pilastro degli strategici in tempo reale, si dovette accontentare di uscire per secondo, con il titolo "Dune II: Battle for Arrakis".
Personalmente su Amiga ho adorato questo gioco e non nego che è anche uno dei pochi titoli che ho ripreso e finito un paio di volte in tempi più recenti, in barba a tutte le meraviglie tecniche dei videogiochi moderni. ■

Massimiliano Conte

177 VOTI

Pensando al voto che io darei a Dune, in maniera assolutamente soggettiva, probabilmente credo che non andrei sotto un 9 pieno e forse anche qualcosa in più (sì, lo ammetto, io AMO questo Dune realizzato dalla Cryo).
Cercando di non ascoltare il mio cuore e osservando la media voto data dagli utenti del sito Lemon Amiga posso dire che si tratta di un voto tutto sommato giusto, perché questo Dune per 16 bit Commodore, rispetto alla versione DOS, offre un minor numero di colori a schermo e, in assenza di hard disk sulla vostro computer Commodore, anche caricamenti e cambi disco che spezzano un po' troppo l'azione.
Tutti piccoli difetti che possono parzialmente disturbare la fruizione del prodotto.
Al netto di queste piccole sbavature, però, Dune rimane un titolo appassionante e godibilissimo, un gioiello di gameplay che i programmatori sono riusciti ad incastonare in un normalissimo A500 dotato di almeno 1 Mb di RAM.

Verrebbe da dire che l'appetito vien mangiando in casa Badger Punch Games!
Nel 2021 infatti questa software house partecipa ad un contest intitolato "The C64 'Cassette 50' Charity Competition" nel quale viene richiesto di realizzare un gioco per C64 utilizzando al massimo 4K di memoria.
Nasce così Rogue4k, un dungeon crawl a turni in grafica PETSCII.
Considerati gli apprezzamenti ricevuti i programmatori decidono di riproporre lo stesso concept di gioco, ma questa volta sfruttando tutti i 64K di memoria del biscottone.
Anche questa opera, intitolata Rogue64, viene molto apprezzata dagli utenti e così i nostri badgerpunch decidono di evolvere ulteriormente la loro creatura preparando una apposita versione per Amiga che è proprio il gioco che vedete in questa due pagine.
Roguecraft mantiene lo stile di gioco delle origini, permettendo al giocatore di muovere il proprio personaggio in maniera alternata rispetto ai mostri presenti a schermo.
Tutto nel gameplay è estremamente semplice ed immediato: muovendo il joystick si decide la direzione verso la quale il personaggio si muove di una casella.
Se questa casella è occupata da un nemico, questo viene attaccato, se invece vi si trova una pozione o un tesoro, questi vengono aggiunti all'inventario automaticamente.

Uccidere una gallina non è proprio un atto eroico degno di lode, ma sa qualche parte bisognerà pure cominciare! Da notare in questa schermata la presenza della chiave, necessaria per aprire il passaggio al livello successivo.

Al terzo livello i mostri incominciano a farsi più temibili. L'effetto delle pozioni rossa e blu cambia ad ogni partita, mentre la verde serve sempre a recuperare tutti i punti vita.

La versione del gioco su C64 è acquistabile al prezzo di 4.99 Dollari sempre su itch.io.

Per il resto ci viene chiesto di tenere sotto controllo due barre: quella della vita e quella della forza che, con determinate pozioni, possono essere incrementate, rendendo il protagonista più resistente ed efficace negli attacchi.
Al momento Roguecraft su Amiga è disponibile solo in una versione demo di 4 livelli, gratuitamente scaricabile su itch.io (ma se vorrete potrete comunque fare una piccola donazione allo studio per supportare il progetto).
Il titolo funziona sia su macchine originali che su emulatori a patto che l'A500 abbia 1 MB di RAM, anche se i programmatori consigliano di giocarlo almeno su un A1200

L'impressione che deriva dalla demo è buona: i livelli generati in maniera procedurale garantisco che ogni partita sia diversa dall'altra e, nella versione finale, una sessione di gioco dovrebbe durare al massimo tra i trenta e i quaranta minuti.
Speriamo solo che nella release definitiva possano essere aggiunte un maggior numero di variabili, come armi diverse da raccogliere, trappole, segreti da scoprire e, magari, un pizzico di varietà in più nell'accompagnamento musicale che, per chi scrive, darebbero a Roguecraft una marcia in più. ■

Massimiliano Conte

Tutto è nato da qui... in un contest nel quale di doveva riuscire a far stare un gioco in appena 4K di memoria!

**Il potenziale di Roguecraft è tanto, ma non è ancora del tutto espresso nella demo disponibile on-line.
Non me la sono sentita quindi di assegnare un voto ad un titolo ancora in sviluppo e per il quale, ad oggi, possiamo giocare solo i primi quattro livelli.
Se i ragazzi della Badger Punch Games riusciranno ad aumentare gli imprevisti sul percorso dell'eroe, creando una maggiore varietà di situazioni, potremmo essere di fronte ad un gioco davvero divertente da far girare sul vostro Amiga.
Teniamo quindi d'occhio i futuri sviluppi del progetto. Vi terremo aggiornati non appena ci saranno novità a riguardo.**

Il progetto della serie di computer 264 (Plus4, C16 e C116) nacque da una intuizione del boss di Commodore, quel Jack Tramiel che pochi mesi dopo se ne sarebbe andato dall'azienda, comprando una parte delle macerie di Atari (la sezione consumer) con l'intenzione di riportarla al successo.

Tramiel, infatti, ipotizzò una discesa in campo delle aziende giapponesi nel mercato computer, temendo una aggressione nella fascia di prezzo intermedia che si collocava tra il C64 e il VIC=20 nella quale, al momento, la sua azienda non aveva alcun prodotto.

Immaginava inoltre che gli avversari già in campo in (Timex Corporation, Mattel e Texas Instruments), avrebbero in qualche modo cercato di rafforzare la loro posizione proprio in quel settore.

Per prevenire i problemi che uno scenario del genere avrebbe potuto comportare, Tramiel fece progettare una nuova linea di computer denominata 264.

I computer 264 però andarono subito incontro a grosse difficoltà.

Innanzi tutto le ipotesi fatte da Tramiel, che avevano portato allo sviluppo di questi computer, si rivelarono errate: tutte le aziende americane concorrenti, infatti, si ritirarono (o non entrarono del tutto) da quella specifica fascia di mercato mentre nella terra del sol levante l'interesse delle grandi compagnie si spostò verso le console da gioco.

Forse anche per queste dinamiche di mercato, quando Tramiel uscì dall'azienda, la nuova dirigenza della compagnia decise di modificare il progetto e, sostanzialmente, lo snaturò.

Vennero infatti rivisti i posizionamenti dei prodotti allo studio, perdendo in qualche modo sia il concetto di "intermedio" che quello "professionale" voluti fortemente da Tramiel.

Quando la serie si materializzò sugli scaffali nel 1984, presentò tre distinte macchine che di intermedio

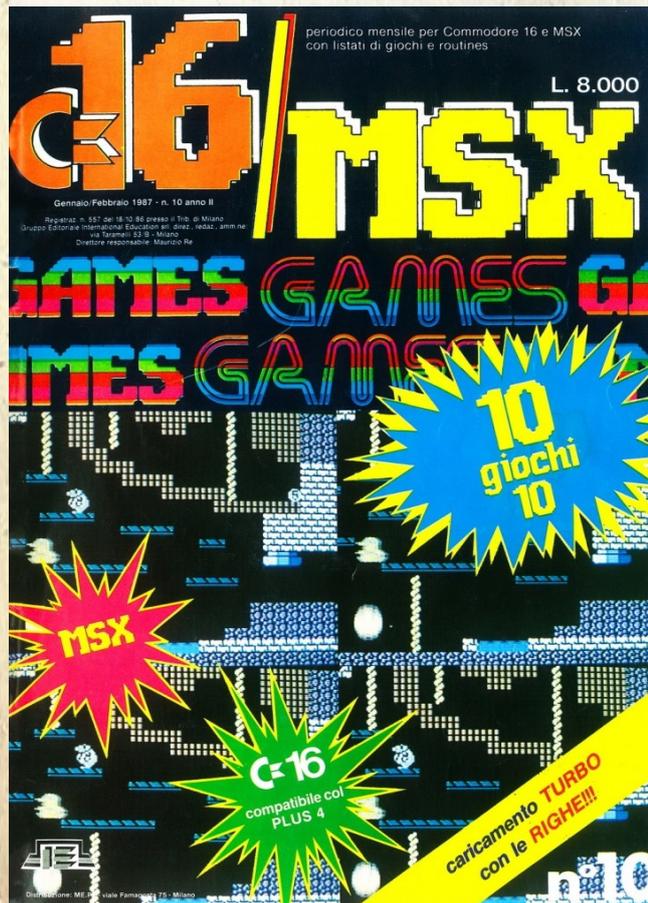
Il C64 in smoking... peccato che a tanta bellezza cromatica del C16 non sia corrisposto un successo commerciale indimenticabile.

il datassette modello 1531, pensato proprio per la serie 264. L'attacco diverso del cavo lo rendeva incompatibile con gli alti modelli Commodore (C=64 e Vic-20)

Ed ecco invece il lettore di dischi 1551, più veloce del classico 1541, ma utilizzabile solo sui modelli 264.
Un'interfaccia per utilizzarlo con il C64 venne prevista ma non venne mai rilasciata.

Piccola curiosità: il classico drive 1541 era invece perfettamente compatibile con il C16 e la sua allegra famigliola di sfortunati fratelli.

avevano poco: il Commodore Plus/4 con 64K di memoria si avvicinava al posizionamento (e al costo) del C64 e i Commodore 16 e 116, dotati di “soli” 16K che andavano invece a strizzare l’occhio ad una fascia “bassa”, ma risultando più costosi di altre soluzioni economiche, come quelle offerte dalla Sinclair.

I nuovi computer si trovarono così, quasi paradossalmente, più in competizione con gli altri modelli messi già in commercio dalla Commodore stessa, C64 e VIC=20, più che con i modelli di altre aziende.

Come già accennato, i nuovi computer 264 erano stati pensati per un uso prettamente “professionale”, ma alla fine solo il Plus/4 poteva ambire realmente a questo scopo, pur avendo subito un taglio ai programmi pre-installati nella sua ROM che ne avevano ridotto parzialmente l’utilità in quel campo.
Il risultato finale si rivelò così poco seducente per la realtà “business” che, specie in USA, si stava già orientando verso le soluzioni IBM Compatibili a basso costo appena arrivate sul mercato.
Nel resto del mondo il Plus/4 non convinse principalmente per la mancanza di software e, soprattutto, per la fascia di prezzo coperta in fase di lancio, comunque troppo alta per quanto offerto dalla macchina.

Sì, anche per il C16 uscirono le cassettine da edicola, molto spesso accoppiate ai programmi per MSX, come in questo caso!
E notate in basso a destra un dettaglio che rendeva la cassetta assolutamente da avere: il "caricamento TURBO con le RIGHE!!!".

Ghost n' Ghoblins per C16... un raro esempio di una conversione arcade per questi computer.
Il motivo di questa rarità è tutto nella foto.

Paperboy sul C16: non era poi così male, considerata la poca memoria disponibile.

Kikstart uscì anche per i computer della linea 264: era ben fatto, ma tutta un'altra cosa rispetto alla versione per C64.

Tom viene spesso incluso nella TOP TEN dei titoli migliori pubblicati per questa famiglia di computer ed in effetti, considerando le limitazioni dell'hardware su cui gira, si tratta un platform molto buono.

Per contro C16 e C116 sembravano invece pensati per un uso scolastico, computer cioè più utili per imparare a programmare che per essere usati in ambito professionale o familiare, ma anche in questo caso il loro costo al lancio risultò sproporzionato.

Se ciò non fosse abbastanza, su tutta la linea 264 intervenne anche un discorso di mancata retro-compatibilità che Commodore sottostimò, non rendendosi conto di questa nuova esigenza degli utenti. Il chip TED della MOS Technology, alla base dell'intera linea, non era infatti compatibile con il software Commodore già esistente e, come se non bastasse, per scelta della stessa azienda, questa incompatibilità venne estesa anche alle maggiori periferiche già prodotte per C64 e VIC=20, che non potevano essere collegate alla serie 264.

Ecco la versione economica del C16: il C116!
A dispetto del suo aspetto cheap, anche per colpa dei tasti in gomma, internamente non aveva alcuna differenza hardware rispetto al C16.
Nota: se non lo avete mai sentito siete giustificati, questo modello uscì solo in Germania ed Ungheria.

L'ammiraglia di questa fascia media di computer 264: il Plus/4. In ben pochi lo ebbero ed ancora meno persone poterono vedere reali differenze dal C16: infatti un numero limitato di programmi lo sfruttò a dovere.

Il mondo degli homebrew è abbastanza vivo intorno al Plus/4 che, grazie ai suoi 64K di memoria, ha reso più agevoli le conversioni dal C64, come ad esempio quella di Laser Squad, gioco in origine mai arrivato su questo computer, così come Arkanoid e Stunt Car Racer che potete vedere in fondo a questa pagina. Insomma, il potenziale per fare bene c'era... peccato non venne minimamente sfruttato all'epoca.

Se è vero che questa "chiusura" verso le vecchie generazioni fino a quel momento era stata abbastanza normale, in questa occasione il pubblico non apprezzò di dover rinunciare ad hardware e software già esistenti per il C64.

Per i motivi appena enunciati, anche il mondo consumer non trovò interessanti queste nuove macchine proposte da Commodore, anche se, ad onor del vero, qui da noi il C16, riuscì ad avere un minimo di diffusione, trovando una sua nicchia di mercato.
Nonostante infatti il C16 non disponesse della possibilità di gestire sprite, avesse solo 16K e non fosse stato dotato di un chip sonoro paragonabile al Sid del C64, questo computer rappresentò comunque una porta di ingresso tutto sommato valida per chi voleva entrare nel mondo dell'informatica in maniera economica, magari per apprendere i rudimenti di programmazione.

Il problema fu che il pubblico pensò (o fu indotto a pensare dal marketing Commodore) che anche il C16 potesse disporre di programmi ludici di un certo spessore che, è un dato di fatto, già all'epoca rappresentavano un traino notevole che condizionava le scelte di acquisto della fetta "consumer".
Fu per questo che la maggior parte degli acquirenti del C16 qui da noi non furono tanto i novelli programmatori, ma piuttosto quei papà e quelle mamme che non potevano permettersi il C64, ma non volevano comunque deludere i propri figli che tanto sognavano un computer con il quale giocare nella loro cameretta.
Inutile dire che con un hardware come quello indicato pocanzi, la qualità dei titoli approdati sul C16 non fu nemmeno lontanamente paragonabile a quanto disponibile sul C64. E per quanto i programmatori siano comunque riusciti a fare miracoli su questa piattaforma, è

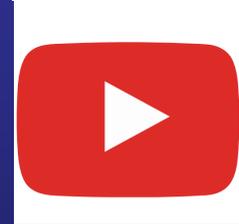
Sì, la scelta di rendere incompatibile la linea 264 con qualsiasi periferica coinvolse anche le porte joystick che, come potete notare in questa immagine, erano completamente diverse dai DB9 presenti sul C64 (e su molte altre macchine contemporanee e successive).

davvero difficile considerare il C16 una macchina da gioco.
Certo, c'è di buono che quei bambini ebbero un computer con il quale iniziare a scoprire il mondo informatico in prima persona e non è una cosa da poco, ma resta il fatto che i programmi che giravano in quei 16k furono sempre visti come una specie di surrogato del C64 e non spinsero certo gli amici dei possessori di C16 a desiderare quel computer (cosa che invece accadeva facilmente con il C64).
E' quindi facile capire come le vendite del C16 non decollarono mai nemmeno in ambito consumer.
L'unica cosa veramente bella di questo computer, va detto, era la sua linea presa a prestito (a differenza degli altri due modelli della serie 264) dal C64 ancora in forma di "biscottone". La scocca qui aveva però una tonalità grigio scura con tasti grigio chiaro, un accostamento cromatico speculare a quello originale e che, personalmente, ho sempre trovato molto bello.

L'unico computer della famiglia 264 che avrebbe potuto raggiungere qualche risultato degno di nota in ambito ludico sarebbe potuto essere proprio il Plus/4 che abbiamo analizzato in precedenza, ma non venne in realtà mai sfruttato a dovere proprio perché tutto il software prodotto fu programmato per poter girare sui 16K dei computer meno performanti della serie, rendendo di fatto inutilizzati, almeno nei videogames, i 64K di questo modello.

L'intera linea di computer 264 svanì nel giro di un anno e mezzo, flagellata da questa combinazione di fattori negativi e mai pienamente supportata da una Commodore che preferì concentrare le proprie forze su altri progetti, come il C128 e la nuova serie di computer 16 bit Amiga.
Comunque sia questo (triplo) passo falso, almeno in questa occasione, fu tamponato dall'enorme successo del C64, una macchina che si stava imponendo sempre di più come home computer di riferimento su molti mercati e che non avrebbe visto serie minacce al suo dominio per almeno altri due/tre anni.
Certo, non si può comunque ignorare la totale sbandata che prese Commodore in questa occasione e che divenne, ahimè, anche una triste anteprima dei numerosi errori che sarebbero stati compiuti dall'azienda sul finire degli anni ottanta. ■

Massimiliano Conte

Follow US

CONTACT US

info@commodore.inc

WEB SITE

COMMODORE.INC